



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

**KEBERKESANAN MENU INTERAKTIF SAKAE SUSHI
DI THE CURVE, KUALA LUMPUR**

Lim Wei Key

Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Teknologi Seni Reka)
2009

**KEBERKESANAN MENU INTERAKTIF SAKAE SUSHI
DI THE CURVE, KUALA LUMPUR**

LIM WEI KEY

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Seni Gunaan dengan Kepujian
(Teknologi Senireka)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
2009

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS

JUDUL : **KEBERKESANAN MENU INTERAKTIF SAKAE SUSHI DI
THE CURVE, KUALA LUMPUR**

SESI PENGAJIAN : SESI 1 2008/2009

Saya **LIM WEI KEY**

mengaku membenarkan tesis * ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik,
Universiti Malaysia Sarawak dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis adalah hakmilik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak
dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja
3. Membuat pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan
Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Sarawak Malaysia
dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara
institusi pengajian tinggi
5. ** sila tandakan (/)

☐

SULIT

(mengandungi maklumat yang berdarjah
keselamatan atau kepentingan seperti termaktub
di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

☐

TERHAD

(Mengandungi maklumat Terhad yang telah
ditentukan oleh organisasi/badan di mana
penyelidikan dijalankan)

☒

TIDAK TERHAD



(TANDATANGAN PENULIS)

Disahkan oleh



(TANDATANGAN PEYELIA)

Alamat Tetap :

3, Jln 10, Tmn Sri Krubong,
75250 Melaka.

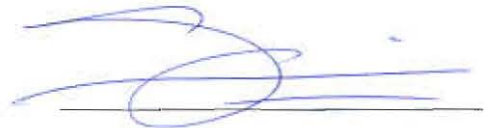
Tarikh : 14/5/09

Tarikh : 14/5/09

Catatan: * Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana dan Sarjana Muda
* Jika Tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi
berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai
SULIT atau TERHAD

Projek bertajuk "**Keberkesanan Menu Interaktif Sakae Sushi Di The Curve, Kuala Lumpur**" telah disediakan oleh Lim Wei Key dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (Teknologi Senireka).

Diterima untuk diperiksa oleh:



Cik Salmiah Binti Abdul Hamid

Penyelia

Tarikh:

14/5/09

PENGHARGAAN

Sesuatu kajian tidak dapat dijalankan dengan lancar dan sempurna tanpa pertolongan daripada orang lain. Di sini, saya ingin mengambil kesempatan untuk meluahkan perasaan terima kasih saya atas bantuan yang telah diberikan.

Dalam usaha menyempurnakan kajian ini, saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan dan ribuan terima kasih kepada penyelia saya, Cik Salmiah Binti Abdul Hamid, selaku pensyarah Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak. Beliau telah banyak memberi bantuan, nasihat, pandangan dan bimbingan kepada saya sepanjang tempoh kajian ini dijalankan.

Selain itu, saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pensyarah Teknologi Seni Reka, Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif yang banyak memberi tunjuk ajar kepada saya untuk mengatasi segala cabaran dalam kajian ini.

Akhir sekali, saya juga ingin mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada ahli keluarga saya dan rakan-rakan seperjuangan saya atas sokongan moral, bimbingan dan bantuan yang diberikan kepada saya. Kajian ini juga tidak dapat dijalankan dengan sempurna tanpa sokongan daripada mereka. Segala usaha dan budi baik mereka akan sentiasa saya kenangi.

KANDUNGAN

Muka surat

Borang Pengesahan Status Tesis	ii
Pengisytiharan	iii
Penghargaan	iv
Kandungan	v
Senarai Gambar Rajah	ix
Senarai Lampiran	xi
Abstrak	xii
<i>Abstract</i>	xiii

BAB 1 PENGENALAN KAJIAN

1.0 Pengenalan	1
1.1 Menu interaktif	1
1.2 Definisi	2
1.2.1 Antara Muka Pengguna	2
1.2.2 Reka Bentuk Antara Muka Pengguna	2
1.2.3 Warna	3
1.2.4 Menu Makanan	4
1.3 Latar Belakang	4
1.4 Penyataan Masalah	5
1.5 Objektif	6
1.6 Skop Kajian	7
1.7 Limitasi	8

BAB 2 METODOLOGI PENYELIDIKAN

2.0	Pengenalan	9
2.1	Kaedah Kualitatif	9
2.1.1	Temu Ramah	10
2.1.2	Pemerhatian	10
2.1.3	Data Sekunder	12
2.2	Kaedah Kuantitatif	13
2.2.1	Borang Soal Selidik	13

BAB 3 KEPUTUSAN PENYELIDIKAN

3.0	Pengenalan	14
3.1	Keputusan Temu Ramah	14
3.2	Keputusan Pemerhatian	15
3.2.1	Pemerhatian I	15
3.2.2	Pemerhatian II	21
3.2.3	Pemerhatian III	22
3.2.4	Pemerhatian IV	24
3.3	Kajian Lepas	31
3.4	Keputusan Analisa Data Borang Soal Selidik	33
3.4.1	Kekerapan responden yang pernah mengunjungi restoran Sakae Sushi di The Curves	34
3.4.2	Media yang sesuai untuk mengaplikasikan menu makanan	35
3.4.3	Penggunaan menu interaktif mengikut umur responden di dalam Sakae Sushi, The Curve	36
3.4.4	Keefektifan sistem menu interaktif	37

3.4.5	Reka bentuk antara muka menu interaktif di Sakae Sushi	38
3.4.6	Sebab-sebab tidak menggunakan menu interaktif	39
3.4.7	Aplikasi untuk menu interaktif	40
3.4.8	Cara persembahan yang menarik perhatian	41
3.4.9	Visual komunikasi yang sesuai	42
3.4.10	Cara persembahan makanan yang sesuai untuk menu interaktif	43

BAB 4 PERBINCANGAN

4.0	Pengenalan	45
4.1	Isu Reka Bentuk Menu Interaktif Yang Wujud di Malaysia	45
4.2	Isu Kemahiran	46
4.3	Sasaran Pengguna	46
4.4	Kumpulan Fokus	47
4.5	Percubaan Pengguna (<i>user testing</i>)	48

BAB 5 CADANGAN

5.0	Pengenalan	49
5.1	Cadangan Untuk Menu Interaktif	49
5.1.1	Konsep Reka Bentuk Antara Muka	50
5.1.2	Penggunaan Visual Makanan Yang Jelas	50
5.1.3	Penggunaan Ikon	51
5.1.4	Penggunaan Pelbagai Bahasa	52
5.1.5	Aplikasi Skrin Sentuh	53

5.1.6 Penggunaan Animasi	53
5.2 Proses Mereka Bentuk Menu Interaktif	54
5.3 Keunikan Menu Interaktif	55
5.4 Proses Penilaian Reka Bentuk Menu Interaktif	56
5.5 Keputusan Penilaian	56
5.5.1 Borang Penilaian	57
5.5.2 Pemerhatian Semasa Penilaian	59
BAB 6 KESIMPULAN	60
SUMBER RUJUKAN	62
LAMPIRAN	

SENARAI GAMBAR DAN RAJAH

	Muka surat
Gambar rajah 3.1.1.1 Daniel Goh	14
Gambar rajah 3.2.1.1 Proses membuat tempahan makanan I	16
Gambar rajah 3.2.1.2 Proses membuat tempahan makanan II	17
Gambar rajah 3.2.1.3 Proses membuat tempahan makanan III	17
Gambar rajah 3.2.1.4 Proses membuat tempahan makanan IV	18
Gambar rajah 3.2.1.5 Proses membuat tempahan makanan V	18
Gambar rajah 3.2.1.6 Proses membuat tempahan makanan VI	19
Gambar rajah 3.2.1.7 Proses membuat tempahan makanan VII	19
Gambar rajah 3.2.1.8 Kelemahan menu interaktif Sakae Sushi	20
Gambar rajah 3.2.2.1 Rekaan pelan restoran Sakae Sushi di The Curve	21
Gambar rajah 3.2.2.2 Keputusan pemerhatian di dalam restoran Sakae Sushi	22
Gambar rajah 3.2.3.1 Perbandingan antara menu interaktif dan menu cetak	23
Gambar rajah 3.2.4.1 Menu interaktif <i>McDonald's</i>	25
Gambar rajah 3.2.4.2 Restoran <i>Noodles & Sushi Bar</i>	26
Gambar rajah 3.2.4.3 Restoran <i>Noodles & Sushi Bar</i>	26
Gambar rajah 3.2.4.4 Reka bentuk antara muka depan menu interaktif Restoran <i>Noodles & Sushi Bar</i>	27
Gambar rajah 3.2.4.5 Reka bentuk antara muka dalam menu interaktif Restoran <i>Noodles & Sushi Bar</i>	28
Gambar rajah 3.2.4.6 Reka bentuk antara muka menu interaktif Restoran <i>Noodles & Sushi Bar</i>	29
Gambar rajah 3.2.4.7 Kekuatan & Kelemahan menu interaktif Restoran <i>Noodles & Sushi Bar</i>	30

Gambar rajah 3.4.1.1	Kekerapan responden yang pernah mengunjungi Restoran Sakae Sushi	34
Gambar rajah 3.4.2.1	Media yang sesuai untuk mengaplikasikan menu makanan	35
Gambar rajah 3.4.3.1	Penggunaan menu interaktif mengikut umur responden di dalam Sakae Sushi, The Curve	36
Gambar rajah 3.4.4.1	Keefektifan sistem menu interaktif	37
Gambar rajah 3.4.5.1	Reka bentuk antara muka menu interaktif	38
Gambar rajah 3.4.6.1	Sebab-sebab tidak menggunakan menu interaktif	39
Gambar rajah 3.4.7.1	Aplikasi untuk menu interaktif	40
Gambar rajah 3.4.8.1	Cara persembahan yang menarik perhatian	41
Gambar rajah 3.4.9.1	Visual komunikasi yang sesuai	42
Gambar rajah 3.4.10.1	Cara persembahan makanan yang sesuai untuk menu interaktif	43
Gambar rajah 5.1.3.1	Lakaran reka bentuk ikon	51
Gambar rajah 5.2.1.1	Proses reka bentuk antara muka menu interaktif	54
Gambar rajah 5.5.1.1	Keputusan penilaian reka bentuk menu interaktif	57
Gambar rajah 5.5.1.2	Pendapat daripada responden semasa percubaan pengguna	58
Gambar rajah 5.5.2.1	Pemerhatian semasa penilaian	59

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A: Sampel Borang Soal Selidik (2/2)

Lampiran B: Sampel Borang penilaian Ikon (2/2)

Lampiran C: Sampel Borang Penilaian Antara Muka Pengguna

Lampiran D: Reka Bentuk Akhir Antara Muka Menu Interaktif Sakae Sushi (2/2)

Lampiran E: Reka Bentuk Menu Cetak Restoran Sakae Sushi

Lampiran F: Senario semasa Percubaan Pengguna.

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan menu interaktif di Sakae Sushi, The Curve. Penyelidik mempercayai bahawa visual adalah cara menyampaikan informasi yang paling sesuai bagi makanan Jepun kepada pengguna.

Dalam kajian ini, pelbagai kaedah metodologi seperti temu ramah, pemerhatian, data sekunder dan borang soal selidik telah digunakan untuk mendapatkan data-data yang terperinci. Data-data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan informasi grafik yang sesuai untuk semua golongan dan kemudian diaplikasikan ke dalam reka bentuk menu interaktif baru.

Selain itu, penyelidik juga telah menjalankan penilaian ke atas reka bentuk baru. Penyelidik telah membuat satu percubaan pengguna yang bertujuan untuk mendapatkan maklum balas daripada pengguna. Kemudian, penyelidik akan memperbaiki reka bentuk tersebut berasaskan daripada pandangan pengguna dan menjadikan rekaan tersebut lebih bersifat mesra pengguna.

ABSTRACT

The purpose of this research is to study the effectiveness of the interactive menu at Sakae Sushi, The Curve. Researcher believed that visual is a more appropriate and effective way in presenting Japanese's food to consumers.

Different methods were used in this study such as interview, observation, secondary data analysis and questionnaire had been used to obtain the required data. Data from research will be analyzed by using the compatibility of graphical information for all customers and apply to the new interactive menu design.

Apart from that, the researcher had also tested on the new design of the interactive menu. Researcher had conducted a user-testing in order to get the feedback from consumers. Finally, the researcher had improved the design based on the views and feedback from the consumers and made the design to be more user-friendly for ordering system.

BAB 1

PENGENALAN KAJIAN

1.0 Pengenalan

Kajian ini adalah bertujuan untuk mengenal pasti masalah menu interaktif di Sakae Sushi, The Curve serta mencadangkan satu reka bentuk baru untuk membantu pengguna membuat tempahan makanan dengan efektif di dalam restoran.

1.1 Menu interaktif

Menu interaktif atau e-menu merupakan menu makanan yang diaplikasikan dalam format digital. Menu interaktif biasa dapat ditemui dalam laman web. Pelanggan boleh membuat penempahan makanan dan tempat duduk restoran melalui laman web.

Sesetengah restoran juga telah menggunakan sistem menu interaktif untuk memudahkan pelanggan membuat tempahan makanan. Selepas pelanggan menekan butang di atas skrin menu interaktif untuk membuat penempahan makanan, tempahan tersebut akan dihantar terus kepada komputer pelayan. Oleh itu, pelayan boleh mendapatkan tempahan terus daripada pelanggan semasa merujuk kepada komputer dan kemudian bertugas untuk menghantar makanan

BAB 1

PENGENALAN KAJIAN

1.0 Pengenalan

Kajian ini adalah bertujuan untuk mengenal pasti masalah menu interaktif di Sakae Sushi, The Curve serta mencadangkan satu reka bentuk baru untuk membantu pengguna membuat tempahan makanan dengan efektif di dalam restoran.

1.1 Menu interaktif

Menu interaktif atau e-menu merupakan menu makanan yang diaplikasikan dalam format digital. Menu interaktif biasa dapat ditemui dalam laman web. Pelanggan boleh membuat penempahan makanan dan tempat duduk restoran melalui laman web.

Sesetengah restoran juga telah menggunakan sistem menu interaktif untuk memudahkan pelanggan membuat tempahan makanan. Selepas pelanggan menekan butang di atas skrin menu interaktif untuk membuat penempahan makanan, tempahan tersebut akan dihantar terus kepada komputer pelayan. Oleh itu, pelayan boleh mendapatkan tempahan terus daripada pelanggan semasa merujuk kepada komputer dan kemudian bertugas untuk menghantar makanan

yang dipesan kepada pelanggan. Keseluruhan sistem ini adalah dikawal oleh sistem *data base*. Sistem ini telah memudahkan restoran dalam meningkatkan kualiti dan teknologi restoran.

1.2 Definisi

1.2.1 Antara Muka Pengguna (*user-interface*)

Antara muka pengguna (*user-interface*) merupakan suatu permukaan elektronik. Pengguna dapat berinteraksi dengan mesin atau komputer melalui permukaan tersebut. Antara muka pengguna biasa diaplikasikan dalam sektor perkilangan dan perniagaan. Objektif bagi antara muka pengguna adalah untuk membolehkan pengguna dan sistem komputer beroperasi dengan mudah dan mengurangkan kerumitannya.

1.2.2 Reka Bentuk Antara Muka Pengguna (*user-interface design*)

Reka bentuk antara muka pengguna merupakan reka bentuk komputer, peralatan, mesin, alat komunikasi bimbit (*mobile communication device*), aplikasi perisian, dan laman web yang memfokuskan kepada pengalaman dan interaksi pengguna, di mana rekaan grafik yang tradisi digunakan untuk menjadikan objek atau aplikasi yang dapat menarik perhatian dari segi fizikal. Tujuan reka bentuk antara muka pengguna adalah untuk menjadikan interaksi pengguna tersebut

mudah dan berkesan, serta mencapai matlamat pengguna. Reka bentuk grafik atau industri yang baik adalah untuk menarik perhatian, manakala bagi reka bentuk antara muka pengguna yang baik menunjuk kepada penggunaan rekaan yang dapat membantu pengguna untuk menyelesaikan permintaan mereka dengan lebih mudah. Rekaan grafik diaplikasikan untuk tujuan memberi tema atau stail kepada antara muka tanpa kegunaan kompromi.

1.2.3 Warna

Antara muka pengguna kebiasaannya menggunakan warna untuk menggambarkan kelainan situasi dalam skrin. Warna-warna tersebut adalah seperti berikut:

Hijau – melambangkan keseluruhan sistem dalam keadaan normal dan selamat semasa memproses sesuatu.

Biru – melambangkan terdapat sesuatu yang harus dilakukan oleh pengguna.

Kuning – melambangkan keadaan yang tidak normal. Jika tidak mengambil tindakan, sesuatu perkara akan berlaku.

Merah – melambangkan sesuatu yang berbahaya telah berlaku dan perlu diambil tindakan dengan segera.

Putih – melambangkan kekosongan, keseluruhan dan lain-lain.

Hitam – melambangkan dalam keadaan tutup (*off*), berhenti (*stop*).

1.2.4 Menu Makanan

Perkataan "menu" berasal dari Perancis. Di dalam restoran, menu merupakan cetakan risalah yang menyenaraikan makanan di atasnya bertujuan untuk membuat pilihan. Menu haruslah mempunyai harga yang tetap dalam terminologi restoran. Senarai makanan dalam menu adalah berbeza disebabkan lokasi, stail dan gaya budaya yang pelbagai.

1.3 Latar Belakang

Sakae Sushi merupakan restoran berstail Jepun yang berasal dari Singapura. Terdapat 200 jenis makanan Jepun yang berbeza telah ditawarkan seperti *sushi*, *sashimi*, *teppanyaki*, *yakimono*, *nabemono*, *tempura*, *agemono*, *ramen*, *udon*, *soba*, *donburi* dan lain-lain. Sakae Sushi adalah syarikat di bawah nama *Apex-Pal International Ltd* yang diurus oleh Douglas Foo. Beliau juga merupakan pengasas kepada Sakae Sushi. Douglas memulakan perniagaan kerana isteri beliau sangat gemar dengan makanan Jepun. Oleh itu, beliau merancang untuk membuka restoran pertama pada tahun 1997 di Singapura. Sehingga kini, Sakae Sushi berjaya membuka sebanyak 63 buah cawangan di seluruh dunia termasuk Malaysia, Thailand, Filipina, China, Hong Kong, USA dan Indonesia.

Di Malaysia terdapat 10 buah restoran Sakae Sushi. Restoran Sakae Sushi telah menggunakan menu interaktif untuk membuat penempahan makanan.

Terdapat sebuah skrin LCD dan tetikus yang diletakkan di atas setiap meja dalam restoran tersebut. Pelbagai makanan telah disenaraikan di atas skrin LCD bersama gambar dan harganya sekali. Dengan hanya menekan butang di atas skrin LCD, pelanggan dapat menempah makanan yang diingini dengan lebih mudah. Selain itu, jumlah bayaran akan dipaparkan di atas skrin LCD selepas pelanggan selesai membuat penempahan.

1.4 Penyataan Masalah

Walaupun penggunaan menu interaktif telah diaplikasi di dalam restoran, namun terdapat segelintir pelanggan yang masih meminta menu cetak dan membuat tempahan makanan melalui pelayan. Hal ini jelas menunjukkan kekangan yang wujud dalam pengaplikasian menu interaktif tersebut.

Masalah pertama adalah penggunaan Bahasa Inggeris dalam menu interaktif Sakae Sushi. Bagi golongan yang tidak memahami Bahasa Inggeris, mereka tidak dapat menggunakan sistem menu interaktif ini dengan sempurna. Hal ini kerana setiap muka surat di dalam menu interaktif mempunyai butang yang banyak dan didapati sukar untuk dibezakan. Selain itu, penggunaan warna yang sama di antara butang dengan latar belakang juga mudah mengelirukan pengguna. Oleh itu, bagi golongan "buta IT", mereka tidak akan dapat mengenal pasti perletakan butang di atas skrin dan mereka juga akan berasa ragu-ragu semasa menggunakannya.

Di samping itu, visual makanan di atas skrin LCD juga didapati tidak jelas. Hal ini turut menyusahkan pelanggan untuk membuat tempahan makanan. Sebenarnya visual makanan Jepun adalah penting kerana kehanyakan nama makanan Jepun adalah diterjemah daripada bahasa Jepun dan sukar difahami jika ditunjukkan dalam bentuk teks. Oleh itu, pelanggan di dalam Sakae Sushi terpaksa bergantung kepada pelayan untuk membuat tempahan makanan dan menyebabkan pelanggan lain harus menunggu lama untuk mendapatkan makanan kerana kekurangan tenaga pekerja di dalam restoran.

1.5 Objektif

- i) Mengkaji keberkesanan menu interaktif di Sakae Sushi, The Curve.
- ii) Menganalisa menu interaktif yang menggunakan informasi grafik yang sesuai untuk semua golongan.
- iii) Mereka bentuk menu interaktif baru yang mesra pengguna terhadap restoran ini.

1.6 Skop Kajian

Kajian ini akan memfokus kepada menu interaktif di dalam restoran Sakae Sushi. Selain itu, penyelidik juga akan mengkaji menu interaktif yang berada di restoran lain terutamanya restoran luar negara. Kemudian, pengkaji juga akan mereka bentuk satu menu interaktif yang berbeza dari segi cara komunikasi, *interface* dan kegunaannya untuk Sakae Sushi.

1.7 Limitasi

Walaupun terdapat sebanyak 10 cawangan Sakae Sushi di Malaysia, kajian ini juga mempunyai beberapa limitasi. Antara limitasi tersebut ialah di Sarawak masih tiada cawangan Sakae Sushi. Oleh itu, kajian ini perlu dibuat di Kuala Lumpur, Selangor dan Pulau Pinang di mana terdapatnya cawangan Sakae Sushi dan persaingannya.

Selain itu, bukan semua cawangan Sakae Sushi menggunakan menu interaktif. Menu interaktif juga masih kurang digunakan di dalam restoran Malaysia. Hal ini kerana menu interaktif adalah aplikasi sistem yang baru dan memerlukan kos yang tinggi untuk menggunakannya. Oleh itu restoran di Malaysia tidak berkemampuan untuk menggunakan aplikasi ini.

Tempoh masa untuk membuat kajian ini didapati pendek dan tidak mencukupi. Penyelidik harus membaca dan mengetahui segala informasi rekaan yang sesuai untuk menu interaktif, teknik-teknik untuk mereka bentuk dan mendapatkan pengetahuan mengenai fungsi *data base*. Di samping itu, penyelidik juga perlu membuat kajian metodologi seperti mengedar borang soal selidik untuk mendapatkan maklum balas daripada pengguna, membuat pemerhatian ke atas pengguna, membuat temu ramah dengan pengurus Sakae Sushi dan sebagainya. Oleh sebab itu, kajian ini tidak dapat diselesaikan dengan sempurna dalam jangka masa yang singkat.

BAB 2

METODOLOGI PENYELIDIKAN

2.0 Pengenalan

Metodologi penyelidikan merupakan sistem yang merangkumi kaedah dan prinsip yang digunakan dalam sesuatu penyelidikan untuk mencari dan mendapatkan maklumat. Metodologi penyelidikan juga membawa maksud kaedah-kaedah yang digunakan oleh penyelidik bagi tujuan untuk mendapatkan maklumat. Terdapat dua kaedah yang digunakan oleh penyelidik dalam metodologi penyelidikan ini iaitu kaedah kualitatif dan juga kaedah kuantitatif.

2.1 Kaedah Kualitatif

Kualitatif membawa maksud penglibatan semua kaedah jenis pengumpulan data dan analisa yang bukan kuantitatif iaitu tidak boleh dibilang. Penyelidikan secara kualitatif merupakan penyelidikan yang akan dijalankan melalui kaedah temu ramah, pemerhatian dan mencari data sekunder dari buku dan internet.